Клиника

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Брюс Бау, Говард Ингэм, Джордж Холокуост, Мэттью Макфарланд

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчики: Джозеф Д. Кэррикер-младший и Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Майк Чейни

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Костас Харритас, Мэттиас Тапиа, Кен Мейер-младший, Мэтт Диксон, Джеймс Коул, Джереми Макхью, Эвери Баттеруорт, Майк Чейни и Мэтт Милбергер

Передняя обложка: Беки Джолленстен

Вступление

Эта книга повествует о людях, находящихся сразу по обе стороны безумия: о жертвах, утративших чувство реальности после столкновения с жуткими обитателями Мира Тьмы, и о сотрудниках медицинских клиник, которые отказались бросить этих несчастных на произвол судьбы.

Основная часть материала, ожидающего вас в этой книге, посвящена обычным видам безумия. Мы будем говорить о действительно существующих заболеваниях и методах их лечения – заодно показывая, как всё это можно использовать для создания интересной истории.

Тем не менее, ничто не мешает вам сосредоточиться на одном уникальном проценте безумцев: вампирах, Обращённых в камере психов, оборотнях, которых буквально сводит с ума полнолуние, или магах, которые работали психиатрами до того, как Пробудились в царстве Пандемониума.

Что важнее всего, вас ждёт описание психиатрической клиники как отдельной локации со своими проблемами, тайнами и историей. Вы легко можете превратить её в убежище своей котерии в **Vampire: the Requiem** или опасный локус в **Werewolf: the Forsaken**. Возможно, герои **Mage: the Awakening** считают городскую психушку ценным Источником, а бродячая группа Созданных из **Promethean: the Created** пытается найти здесь укрытие, не понимая, что пагубно влияет на состояние местных психов. И конечно, клиника может стать идеальным местом для соприкосновения с Чащей из **Changeling: the Lost**.

Глава первая:
Полный дурдом

Начиная с древнейших времён в любом обществе находились те, кто говорил или вёл себя иначе, чем окружающие. Как правило, странность таких людей приписывалась воздействию сверхъестественных сил.

• Например, некоторых считали жертвами капризных богов или вторжения демонов в земной мир. В таких случаях никто не возлагал вину за странное поведение на самих безумцев, даже если их изолировали от окружающих из соображений безопасности.

• С другой стороны, некоторых считали избранными. Например, в словах безумца могли искать божественную мудрость или советов давно умерших предков.

• Наконец, всегда были те, кого считали жертвами собственной глупости или амбиций. В таких ситуациях безумие считалось проклятием богов, демонов или магов.

Заточение

На протяжении большей части истории человечества “безумцев” – то есть всех, кто вёл себя не так, как остальные – отправляли в особые религиозные заведения, где они жили и трудились под присмотром духовных лиц.

Даже знаменитый Бедлам долгое время назывался Орденом Вифлеемской звезды и занимался сугубо религиозными вопросами. Начиная с 1300-х, монахини ордена начали брать к себе пациентов, требующих особого ухода. В 1675 г. учреждение переехало за пределы Лондона и стало скорее туристическим аттракционом, чем орденом или клинкой. Однако всё это важно упомянуть потому, что несмотря на смену самой направленности Бедлама, основой ухода за пациентами считалось их *заточение*. И несмотря на практически цирковую атмосферу, которая царила в стенах нового Бедлама, пациенты не могли сделать ничего, чтобы их выпустили. В сущности, у них было лишь одно право: развлекать туристов, которые могли творить с ними практически что угодно взамен на разумную плату.

Краткая история изменений

Как хорошо видно из истории развития (или деградации) Бедлама, мысль о мягком уходе за психически больными людьми появилась сравнительно недавно. Любопытно, что эта мысль пришла одновременно с отказом от веры в религиозные или мистические корни безумия. Конкретнее она зародилась в Эпоху Просвещения, когда уход от духовных поисков и триумф рационализма подарили людям и веру в необходимость вести себя милосердно и справедливо – не потому, что иначе человечество накажет Бог, а потому что тогда человечество не достигнет *прогресса*.

Применительно к сумасшедшим это означает, что лекари и учёные Просвещения впервые задумались о том, что безумцев следует меньше ограничивать в движениях и больше поощрять на общение с докторами. К началу 1800-х годов в мире начали появляться первые сооружения, запланированные непосредственно для содержания психически больных личностей. До этого сумасшедших распределяли по обычным больницам, монастырям и другим зданиям, созданным для других целей.

На протяжении всего девятнадцатого столетия учёные всё чаще предлагали лечить безумие как физическую болезнь, вызванную анатомическими нарушениями. Хотя отчасти это открыло им путь к современной психиатрии, эта же мысль помешала развивать непосредственно психологические науки, которые к тому моменту в хоть сколько-нибудь явном виде не зародились.

Только в начале двадцатого века изучение физиологических нарушений начали связывать с психологией. Что касается современной клинической психотерапии, то она возникла совсем недавно: в 1970-х. Только тогда учёные, медики и психологи впервые

начали относиться лечению душевных травм не как к попытке избавиться от физиологических нарушений, а как к попытке собрать воедино *осколки человеческой личности*.

Страховые компании и другие чудовища

Спросите доктора о величайшей проблеме, с которой сталкивается современная медицинская общественность, и будьте уверены: в числе первых из них он упомянет страховые компании.

Манипуляции со страховкой приносят настолько крупные – или лучше сказать, *астрономические* – деньги, что часто судьбу пациента решает не опыт врача, а добросовестность его страховой компании. Которая – сюрприз! – добросовестной не бывает по определению.

Ещё одной крупной проблемой можно уверенно назвать наличие самих *моделей* лечения. Для успешного исцеления пациента врачу необходимо подходить к его лечению в индивидуальном порядке, однако фармацевтические компании не торопятся производить сотни разных лекарств для разных "подтипов" больных. Куда легче создать всего один вид лекарства для всех пациентов, на которых навешен ярлык "аутизм", чем разрабатывать дополнительные варианты того же препарата для всех типов аутизма.

В худших случаях эта логика добирается до некомпетентных врачей, которые сами начинают считать, что если двое пациентов страдают одним психическим отклонением, то они должны одинаково реагировать на одну и ту же модель лечения.

Лицензия

Давайте на мгновение перекинем мостик между обсуждением медицины и ролевыми играми. Каждый врач должен обладать лицензией, а нередко и несколькими. Иначе его просто не подпустят к лечению пациента.

Важно понимать, что лицензия предоставляет профессионалу возможность работать только в *определённой* области. Это кажется очевидным, однако порой игроки (как и люди в целом, говорящие о психиатрической деятельности в реальной жизни) забывают, что один врач имеет право только диагностировать заболевания, в то время как другой – только лечить и выписывать лекарства. Нарушение "лицензионных границ" приводит к потере лицензии.

С игромеханической точки зрения наличие лицензии легче всего отразить приобретением Статуса в Медицине, а её потерю – временным обнулением Статуса.

Давайте посмотрим, чем занимаются различные виды медиков с точки зрения игровой системы.

Врачи

Если говорить о США – хотя это касается и многих других стран мира, – то перед тем как приступить к лечению пациента, каждый врач проходит четырёхлетний период обучения, после чего начинает работать интерном в различных заведениях. Суммарно интернатура может занять ещё до нескольких лет.

Профессиональные врачи должны быть готовы к тому, что им могут позвонить в любой день недели, днём или ночью, и если простой телефонной консультации будет недостаточно, их могут вызвать в больницу. Особенно это касается хирургов, поскольку сама их профессия связана с чрезвычайными ситуациями и никогда – *никогда* – не позволяет с уверенностью говорить о наличии свободного времени.

Предложения по характеристикам: Ловкость 3 (хирурги), Интеллект 3, Выносливость 3, Сообразительность 3 Образование 3, Эмпатия 1, Расследование 1, Медицина 3 (часто с определённой Специализацией), Наука 2, Коммуникабельность 1, Контакты (врачи, предприниматели, юристы), Энциклопедические знания, Известность, Холистическая медицина, Слуги, Статус

Ресурсы: Самые разные. Простой сотрудник медклиники будет обладать приблизительно •• очками Ресурсов, в то время как опытный врач повысит эту характеристику до •••, а доктор с мировым именем будет и вовсе владеть ••••• очками этого Преимущества.

Медсёстры

Многие люди (и игроки в частности) недооценивают разнообразие сфер деятельности, в которых могут работать медсёстры: например, в США существует около двухсот различных специализаций медсестёр. Как и хирурги, медсёстры должны быть всегда готовы к вызову посреди ночи.

Предложения по характеристикам: Интеллект 2, Сообразительность 2 (3 в травмпунктах и каретах скорой помощи); Образование 1, Атлетика 1, Эмпатия 2, Медицина 2-3, Наука 1, Контакты с Бывшими пациентами и Врачами, Холистическая медицина

Ресурсы: Зависят от опыта. Нормальным значением будет и нулевой уровень, и третий.

Врач скорой помощи

Как правило, врач скорой помощи работает по 12 часов – и едва ли нужно снова упоминать, что его всегда могут выдернуть посреди ночи.

Предложения по характеристикам: Интеллект 2, Выносливость 3, Сообразительность 3, Образование 1, Атлетика 1, Компьютер 1, Вождение 1, Эмпатия 1, Медицина 1–3 (в зависимости от опыта работы), Стремительные рефлексы, Рисковый водитель

Ресурсы: Волонтёры могут и не обладать никакими Ресурсами. Официальный сотрудник будет иметь от • до ••.

Судмедэксперты

По очевидным причинам, судмедэксперты редко работают в самой клинике. Чаще всего они помогают в полицейских расследованиях и работают “в поле” – иногда даже буквально, поскольку убийство может случиться и за пределами городской черты.

Обратите внимание, что с сюжетной точки зрения эти персонажи как нельзя лучше подходят для игр по Миру Тьмы. Если в роли судмедэксперта не выступает кто-либо из игроков, подумайте о том, чтобы дать персонажам такого медика в качестве Контакта или Союзника.

Предложения по характеристикам: Интеллект 3, Выносливость 2, Образование 2, Компьютер 2, Огнестрельное оружие 1, Расследование 2, Кража 1, Медицина 3, Наука 2, Контакты с Полицией, Чувство опасности, Эйдетическая память, Железный желудок

Ресурсы: Обычный судмедэксперт зарабатывает достаточно, чтобы обладать Ресурсами ••. Эксперты со связями в сфере ритуальных услуг могут повысить эту характеристику и до •••.

Терапевты

Многие люди путают терапевтов с *психо*терапевтами, в то время как последняя роль соответствует работе психолога (и будет описана ниже). Фактически терапевт определяет весь ход лечения и направляет больных к тем врачам, которые, по его мнению, должны помочь этому пациенту как нельзя лучше. Это может показаться неочевидным, но хороший терапевт в состоянии спасти человеку жизнь. Плохой – поставить точку в его биографии.

Многие терапевты работают по особенно строгому графику, нередко даже выбиваясь за пределы 40-часовой рабочей недели.

Предложения по характеристикам: Интеллект 2, Сообразительность 2, Образование 2, Атлетика 1, Компьютер 1, Эмпатия 2, Медицина 2-3 (нередко с одной-двумя

Специализациями), Убеждение 1, Наука 1, Контакты с Врачами, Холистическая медицина, Язык, Крепкая спина

Ресурсы: Терапевты всегда в цене, а потому мало кто из них обладает Ресурсами ниже ••.

Помощники

Некоторые сотрудники клиник не имеют полноценного медицинского образования и занимаются проведением всевозможных физических операций. Они помогают больным передвигаться, меняют утки или передают сообщения – а в реалиях психиатрических клиник "успокаивают" особенно буйных пациентов.

Смены таких помощников чаще всего оказываются намного короче, чем у врачей и медсестёр.

Предложения по характеристикам: Выносливость 2, Сообразительность 2, Атлетика 1, Медицина 1, Скрытность 1, Крепкая спина

Ресурсы: Обычно нулевые.

Психологи

Психологи выявляют умственные и эмоциональные проблемы, а в случае обнаружения полноценного психического отклонения назначают правильное лечение. Как правило, психологи работают по сокращённому графику, хотя в клиниках наподобие Бишопсгейта – описанного далее в этой книге – психолог будет оставаться на дежурстве даже по ночам.

Предложения по характеристикам: Интеллект 3, Манипулирование 3, Сообразительность 2, Образование 3, Эмпатия 3, Расследование 1, Медицина 2, Убеждение 2, Обман 3, Эйдетическая память

Ресурсы: Полностью зависят от клиники или частного нанимателя. Разумной будет любая цифра от • до •••.

Секретарь

Многие пациенты и даже врачи недооценивают *влияние* секретарей. Те, кто считают их простой мебелью, вскоре обнаруживают, что их документы где-нибудь затерялись, а лучший врач клиники случайно не получил от них сообщения.

Предложения по характеристикам: Интеллект 2, Сообразительность 3, Образование 1, Компьютер 2, Эмпатия 2, Экспрессия 1, Запугивание 1, Медицина 1, Убеждение 2, Политика 1, Обман 2, Контакты с Врачами и Предпринимателями, Эйдетическая память

Ресурсы: Зависит от нанимателя. Хирург с мировым именем может работать сразу с несколькими секретарями, предоставляя им по ••• очка Ресурсов. Обычный врач может работать и без секретаря, однако в лучшем случае последний сможет получить эквивалент • пункта Ресурсов.

Статус

Статус в Медицине отражает одновременно наличие лицензии, возможность выписывать лекарства и доступ к медицинскому оборудованию. Хотя определить Статус отдельных сотрудников может быть сложно (давайте честно признаемся, эта характеристика носит довольно абстрактный характер), в целом можно сказать, что врач может обладать любым уровнем Статуса вплоть до •••••, медсестра Статусом не выше •••• (и только в редчайших случаях •••••), в то время как сотрудник скорой помощи едва ли поднимется выше •••. Терапевты большинства клиник обладают лишь первыми двумя уровнями Статуса, хотя в крупнейших медицинских учреждениях они могут получить и уровень •••.

Подумайте также о том, чтобы дополнить Статус в Медицине Союзниками, Контактами или даже Слугами наподобие личных врачей.

Навык Медицины

Первый уровень этого Навыка чаще всего соответствует самым общим (но неизменно *правильным*) представлениям о человеческой анатомии и физиологии.

Второй уровень предполагает наличие опыта работы в медицинской сфере. Такими познаниями будет обладать врач скорой помощи или полевой фельдшер.

Большинство действующих врачей обладают третьим уровнем Медицины, который свидетельствует о нескольких годах практики.

Профессионалы, работающие в своей сфере уже больше десятилетия, могут получить четвёртый уровень – вероятно, с определённой Специализацией.

Наконец, только эксперты с мировым именем добиваются пятого уровне этого Навыка – нередко одновременно с Известностью.

Как это влияет на игру?

Хотя врачи соприкасаются с тайнами Мира Тьмы едва ли не чаще, чем большинство других смертных, они же обладают и одной из самых главных проблем *с игровой* точки зрения: у врачей удручающе мало времени на проведение свободных расследований. Это вдвойне касается докторов, которым не посчастливилось стать вампирами, оборотнями и другими чудовищами.

Однако с нашей стороны было бы преступлением заявлять, что игроки не могут выбирать роли врачей, которые состоят в той или иной мистической фракции. Просто заранее подумайте о решении следующих вопросов:

• Будьте готовы к конфликту служебных и личных интересов. В сущности, это одна из важнейших частей Мира Тьмы! Персонаж постоянно чувствует, что если он будет долго копать в определённом направлении, его глазам откроются удивительные – или кошмарные – тайны. Организуйте свои истории таким образом, чтобы персонаж начинал постепенно отходить от простого выполнения рабочих обязательств и всё чаще брался за личные исследования. Если в итоге он столкнётся с давлением начальства – тем лучше! Это прекрасно соответствует духу игры.

• Пусть действия хроники начнутся как раз тогда, когда персонаж закончил с обычной рутинной деятельностью. Выражаясь конкретнее, считайте, что свои профессиональные обязанности персонаж выполнял в *предыстории*. К началу игры он *уже* начал погружаться в личные расследования.

Помните, как в “Бойцовском клубе” главный герой оказывается членом и даже сооснователем тайного общества? Он не отказывается от своей жизни и продолжает работать на прежней должности. Просто новые обязательства и интересы затягивают его всё больше, оставляя всё меньше времени для обычной работы.

• Будьте готовы к тому, что персонаж потеряет работу – или даже семью. Комментарии здесь не требуются.

• Не забывайте о логике. Некоторые профессии попросту недоступны чудовищам Мира Тьмы. Например, днём вампир должен спать, а потому он не сможет работать даже в ночную смену (поскольку “ночной” называется смена, длящаяся в восьми вечера до самого рассвета).

Медицина и Нравственность

В художественных произведениях докторов часто изображают как хладнокровных, бесстрастных и даже немного заносчивых людей. И в то же время само понятие медицины предполагает *спасение людей*. Так откуда берётся подобный стереотип? А что ещё важнее с игровой точки зрения, действительно ли они обладают пониженной Нравственностью?

Давайте пока остановимся на первом вопросе. Врачи действительно обладают несколько отрешённым отношением к пациентам, однако это в прямом смысле слова *необходимо*. Врачи работают с чрезвычайно большим количеством пациентов. Когда молодой интерн впервые видит муки ракового больного, он может испытывать настоящий

шок. Когда в свои пятьдесят он видит муки *ещё одного* больного, он прекрасно понимает, какие страдания выпали на долю этого человека – но точно так же он понимает, что если поддастся эмоциям сам, это помешает ему помочь остальным.

Кроме того, доктора часто сталкиваются со смертью. Они понимают её неизбежность и даже (в каком-то смысле) её естественность. Мало в какой профессиональной области людям приходится видеть столько покойников – или хотя бы *потенциальных* покойников.

И к слову: индустрия здравоохранения часто оказывается именно *индустрией*. Страховые и фармацевтические компании, директора и заведующие, а зачастую даже министры здравоохранения видят в смертях и болезнях возможность заработать. Со временем даже многие доктора начинают воспринимать лечение как своеобразный бизнес. Когда они видят, что пациент обречён, они начинают вести финансовые подсчёты. Это не лишает их сочувствия и эмпатии, однако несколько притупляет эмоции.

Так влияет ли это на Нравственность медиков? С практической точки зрения – практически никогда. Хирург, случайно убивший своего пациента, всё ещё будет проходить проверку Нравственности из-за случайного убийства – как и указано в соответствующей таблице. Однако если он назначит раковому больному мучительный курс химиотерапии, будет довольно глупо требовать от него каких-либо проверок.

Иными словами, даже в худшем случае большинство врачей утрачивают не больше одного очка Нравственности просто из-за чрезвычайных происшествий (вроде вышеописанного убийства по неосторожности). Они могут приобретать необычные психические отклонения из-за постоянного стресса, однако с той же вероятностью Рассказчик может просто запретить определённому персонажу развивать Эмпатию – до тех пор, пока он сознательно не начнёт бороться со своим отстранённым отношением к людям.

И всё же помните, что Нравственность означает не столько “доброту” персонажа, сколько его “нормальность” с общественной точки зрения. Теоретически врач действительно может утратить пару уровней Нравственности из-за поистине наплевательского отношения к человеческой жизни. Однако чаще всего такие эффекты изображаются в ходе отыгрыша. Вам не обязательно понижать Нравственность доктора, чтобы сделать его холодным и отрешённым.

Лечение в игре

Сложность проведения хирургических, психиатрических и других медицинских операций во многом зависит от того, насколько вам интересно делать их частью *игры*. В большинстве случаев травмы или безумие используются в качестве сюжетных инструментов или необычных моментов отыгрыша. А это означает, что зачастую Рассказчику будет куда разумнее разрешить игроку исцелиться от надоевшего психического отклонения или травмы, просто вложив очки опыта. Если речь и вовсе идёт о лечении второстепенного персонажа, то игрок может избавить его от ранений, заболеваний и отклонений, просто отправив его в хирургическое отделение или выписав ему пару рецептов.

С другой стороны, иногда изображение тягот лечения на игромеханическом уровне может повысить сюжетную напряжённость. В таких ситуациях Рассказчику следует назначить одну, а то и несколько продолжительных проверок, которые персонаж будет проходить в важный сюжетный момент. В частности, если игрок будет понимать, что от успешности его бросков зависит жизнь союзника или свидетеля, интересующего его лично, игра станет только интереснее. Просто не забывайте о всевозможных модификаторах и позволяйте игроку получать дополнительные преимущества (или избегать штрафов), если он проявляет изобретательность или специально запоминает медицинские термины для улучшения своего отыгрыша.

Пиявки

Да, пиявки действительно используются в медицинской практике. Возможно, сейчас к их применению обращаются реже, чем в прошлом, однако и по сей день врач может прочистить кровь пациента, назначив ему соответствующий курс (другое дело, что это приветствуется далеко не во всех больницах). И только представьте себе, на какие чудеса способен врач, способный влиять на кровь пациента магическим образом – или умеющий управлять пиявками и насекомыми одним лишь усилием воли.

Длительные эффекты ранений и отклонений

Практически в любых ролевых играх, включая Мир Тьмы, существуют методы “ускоренного лечения”, будь это использование футуристического медицинского оборудования или проведение колдовских ритуалов.

Это прекрасно работает в случае с большинством персонажей вселенной. Однако что если вы рассказываете реалистичную или псевдореалистичную историю, в которой единственным логичным способом выздоровления будет многонедельное пребывание в постели?

• **Сделайте лечение частью сюжета:** Пусть во время длительного лечения герои узнают что-нибудь ценное. Отыграйте эти моменты, вознаграждая игроков дополнительным опытом за хорошее изображение своих травм или стресса в игре. Затем “прокрутите” время до полного выздоровления.

• **Позвольте игрокам отыгрывать свои раны:** Этот совет практически дублирует предыдущий, однако подходит к нему в более глобальной перспективе. Вознаграждайте игроков очками опыта каждый раз, когда их персонажи осторожничают, жалуются на прошлые травмы или даже избегают действий, которые могут “привести к рецидивам”, даже если с игромеханической точки зрения персонажам не угрожает ничего подобного.

• **Используйте систему Недостатков:** Просто назначьте подходящие Недостатки для реалистичного отражения травмы.

• **Сократите уровни характеристик:** Игрок навсегда понижает уровень определённых Навыков, Атрибутов или Преимуществ, взамен получая затраченные на них очки опыта. В дальнейшем (или уже сейчас) их можно будет вложить в развитие характеристик, которыми персонаж овладел за время лечения. Например, даже если травмы отразилась в падении Выносливости, персонаж мог научиться терпению и упорству, повысив Самообладание или Решительность.

Новые отклонения

Бессонница (умеренное): Всякий раз, когда персонаж сталкивается со стрессовой ситуацией, Рассказчик может объявить проверку Решительности + Самообладания. Провал налагает штраф -2 на любые проверки до конца дня, однако сразу по пробуждении персонажу необходимо снова пройти вышеописанную проверку – и так до тех пор, пока он не сумеет перебороть свой стресс.

Катаплексия (тяжёлое, развитие Бессонницы): Любые сильные эмоции – от страха до радости – вызывают у персонажа проверку Выносливости + Самообладания. В случае провала персонаж падает на пол или на землю, не в силах пошевельнуться в течение целого раунда.

Фетишизм (умеренное): В сознании персонажа возникают приятные ассоциации между определённой ситуацией или предметом и чувственным наслаждением. Когда он оказывается в подобной ситуации или видит соответствующий предмет, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала персонаж старается воссоздать ситуацию, некогда принёсшую ему удовольствие. Например, если сексуальная вампирица долгое время заставляла своего гуля вылизывать её кожаные сапоги, гуль

может испытывать сильнейшее желание повторить этот опыт с любой красивой женщиной в кожаных сапогах.

Мазохизм (тяжёлое, развитие Фетишизма): Используйте вышеописанные правила, однако теперь для получения удовольствия персонаж должен причинить себе тупой урон в размере собственной Выносливости.

Репрессия (умеренное): Персонаж заблокировал часть своих воспоминаний и большую часть времени ведёт себя так, как будто травматического события просто не было. Например, он буквально отказывается вспоминать о том, что он нажал на спусковой крючок и убил человека. Когда реальность напоминает ему о том, как всё было на самом деле, он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала блокирует воспоминания даже об этой сцене (поскольку её события заставили его вспомнить о том, что ему не нравится).

Отрицание (тяжёлое, развитие Репрессии): Теперь персонаж отказывается признавать действительность при *успешном* прохождении проверки Решительности + Самообладания, поскольку он волевым усилием заставляет себя поверить в собственные иллюзии.

Одержимость мистикой (умеренное): Персонаж во всём видит влияние сверхъестественного мира. Каждую сцену он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала совершает действия, которые – по его горячему убеждению – должны защитить его от воздействия потусторонних сил.

Фанатизм (тяжёлое, развитие Одержимости мистикой): Персонаж убеждён в том, что *всё человечество* должно разделять его взгляды на мистику. С игромеханической точки зрения он проходит те же проверки, что и раньше, однако в случае провала он пытается убедить окружающих совершать те же безумные действия.

Преступления под гипнозом

Многие обитатели Мира Тьмы в тот или иной момент времени совершали преступления под гипнотическим влиянием мистиков и чудовищ. Но если в такой ситуации оказывается игрок, должен ли он проходить проверку Нравственности при вынужденном совершении преступлений?

На этот вопрос существуют два ответа. Первый основан на представлениях о так называемом “игровом балансе” и предполагает, что игрок не должен нести ответственность за чужие ошибки – а преступление, с точки зрения игромеханики и её воздействия на характеристику Нравственности, следует отнести именно к ошибкам. Таким образом, игрок не проходит никаких проверок вне зависимости от того, насколько жуткое преступление он совершил.

Скорее всего, персонаж будет испытывать угрызения совести (разумеется, отыгрыш подобных страданий только приветствуется!), однако с технической точки зрения Нравственность протагониста находится вне зоны риска.

Другой ответ основан на представлении о том, что воплощает собой характеристика Нравственности. Как уже говорилось ранее в этой книге, несмотря на своё название она отражает скорее нормальность и чистоту рассудка протагониста, чем его “доброту”. Возможно, Рассказчику следует предоставить игроку бонус в один-два дайса, однако способность протагониста чувствовать себя легко и свободно в присутствии других людей всё ещё может оказаться под ударом.

Наконец, вместо проверок Нравственности Рассказчик может назначать проверки на получение отклонений. В этом случае вместо самой Нравственности игрок делает бросок на Решительность + Самообладание, поскольку герой скорее сопротивляется психическому шоку, чем последствиям “нравственного разложения”.

Новые Преимущества

Маленький секрет (•)

Требования: Простой смертный, не связанный со сверхъестественным миром

Эффект: Ваш персонаж знает, что не всё в мире поддаётся рациональному объяснению. Хотя он не обладает конкретными познаниями в тех или иных сферах магии, демонологии или оккультизма, он получает +1 дай к попыткам распознать мистический эффект или нечеловеческой существо, когда сталкивается с ним лицо к лицу. При желании Рассказчик может сокращать и различные штрафы, которые большинство смертных получают при изучении оккультных вопросов.

Эмоциональная отрешённость (•)

Требования: Решительность ••

Эффект: Персонаж игнорирует несколько очков штрафа, вызванного чистым психическим стрессом. Подобные штрафы сокращаются на уровень Решительности персонажа. Например, если Рассказчик решает, что проведение операции в движущейся карете скорой помощи, на крыше которой ревёт вервольф, будет налагать штраф -2, а Решительность персонажа будет равна двум, штраф обнуляется целиком.

Распределение времени (••)

Требования: Образование, Медицина или Наука ••

Эффект: Продолжительные действия занимают на четверть времени меньше. Например, если Рассказчик определяет, что изучение книг в оккультной библиотеке будет требовать по одному броску за час, персонаж будет проходить соответствующие проверки раз в сорок пять минут.

Невосприимчивость (•)

Требования: Решительность, Выносливость или Самообладание ••

Эффект: Герой привык к виду крови, органических выделений и даже уродств. При изучении неприятных биологических феноменов или столкновении с по-настоящему омерзительными обитателями Мира Тьмы персонаж получает +2 дайса к любым соответствующим проверкам.

Бюрократическая навигация (••)

Эффект: Любые виды работы с бюрократическими системами (вроде получения доступа к тайным хранилищам или составления официальных отчётов) получают бонус +2.

Глава вторая:
Бишопсгейт

Он стоит здесь всего полтора столетия, однако безумие охватило окрестные земли задолго до сооружения Бишопсгейта. Сама земля вокруг Бишопсгейта больна. Кто-то говорит, что она проклята. Почти в каждом поколении местных жителей рождается свой безумец, и почти каждый из них попадает в камеры этой жуткой клиники.

История Бишопсгейта

Далёкое прошлое – Неизвестное индейское племя воздвигает по всей округе могильные курганы.

1674 – Англичанин по имени Дэниел Шеперд основывает поселение Бишопсгейт.

1695 – В растущий городок прибывает Джеймс Тисдейл с двумя сыновьями. Несмотря на то, что недавно Тисдейлу пришлось покинуть штат Массачусетс в некоторой спешке, никто не беспокоит его вопросами о причинах переезда. Тисдейл становится богатейшим человеком Бишопсгейта и вскоре добивается репутации одного из достойнейших его граждан. В конечном счёте он заключает выгодный брак с Элизабет Шеперд, 14-летней внучкой основателя города.

1697 – Неожиданно для всех Тисдейл становится замкнутым и нелюдимым. Горожане рассказывают, будто в его особняке строится отдельная комната для библиотеки, однако сам Тисдейн никому не показывает свои книги. Некоторые из горожан наконец вспоминают об охоте на ведьм, отголоски которой всё ещё звучат в Массачусетсе, и задаются вопросом, не связано ли это явление со спешным переездом Тисдейла в маленький городок Бишопсгейт.

1714 – Особняк Тисдейла, выстроенный приблизительно в десяти милях от города, сгорает дотла. Спасаются все, кроме него, хотя тела Тисдейла никто не находит. Элизабет Тисдейл отказывается надевать траурное платье и становится виновницей небольшого скандала. Вскоре всё утихает.

1851 – Землю с давно заброшенными руинами особняка продают Эллиоту Тисдейлу – далёкому потомку Элизабет. Вместе с ним в город пребывает некто Бенджамин Бадикомб, которого Эллиот считает своим духовным учителем. Вместе они отстраивают особняк, превращая его в центр деятельности религиозного культа.

1857 – Культистам запрещают появляться в городе из-за слухов об их колдовских практиках.

1857 – Бадикомб возглавляет массовое самоубийство. Тридцать семь мужчин, женщин и детей приносят себя в жертву своему богу. Проходит неделя, прежде чем до города добираются две выжившие девочки. Они рассказывают о произошедшем, и их удочеряют. Однако обе умирают в течение года.

1861 – В городе поселяется некто Игнатиус Хоппер, известный в округе врач прогрессивного толка. Хоппер предлагает Городскому совету выделить деньги на перестройку особняка Бодикомба в лечебницу. Городской совет с радостью принимает это предложение, явно надеясь избавить это место от дурной репутации.

1862 – Заканчивается строительство больницы “Бишопсгейт Санитариум”. Вскоре его резервируют как военный госпиталь. Только к **1866 году** Хоппер добивается прав на больницу и восстанавливает её работу в качестве общественной лечебницы.

1870 – Хоппер отправляется в отпуск без предварительного уведомления своих сотрудников. Спустя неделю он присылает в больницу письмо, в котором ссылается на “нервное истощение”. Его временным заместителем становится некто Альберт Кейв.

1871 – Хоппер возвращается к Бишопсгейт. Кейв, успевший обрести в больнице определённое влияние, постепенно уговаривает Хоппера превратить учреждение в лечебницу для душевнобольных.

1894 – Альберт Кейв погибает под копытами лошадей, тянувших повозку с богатым пациентом.

1898 – Игнатиус Хоппер умирает в собственном офисе от сердечного приступа.

1906 – Несколько пациентов восстают против жестокого обращения и сбегают, поджигая часть больницы. Огонь уносит жизни 17 сотрудников и 116 пациентов, большинство из которых не могли убежать, будучи заперты или даже связаны.

1917 – Новый директор совершает самоубийство в собственном офисе, вешаясь на кожаном поясе.

1919 – Шестеро пациентов умирают в подвальных палатах от голода. Семьи погибших не получают никакой компенсации.

1920 – Пациент Лоуренс Мерриган, страдающий от бредового расстройства, сбегает из палаты и душит директора в его офисе. Затем он перерезает себе горло скальпелем.

1921 – После трёх месяцев неопределенности в отношении будущего Бишопсгейта директором клиники становится Фарнсворт У. Уивер, глава крупной фармацевтической корпорации. Не будучи врачом, Уивер берёт себе помощника в лице доктора Мэтью Горли.

1930 – Пациенты в нижнем восточном крыле поднимают бунт (по-видимому, спровоцированный экспериментальными препаратами Горли и Уивера). Восстание уносит жизни семнадцати пациентов и пяти сотрудников. Уивер предлагает щедрые компенсационные выплаты семьям погибших, однако никакого официального расследования не проводится.

1933 – Умирает двадцатиоднолетний пациент Джеймс Серкомб, страдавший синдромом Дауна. Причиной смерти становится кровоизлияние в мозг. Поскольку доктор Горли читает лекции в другом городе, вскрытие трупа проводит недавно нанятый врач Томас Вернер. Он обнаруживает, что за последний год несчастный становился жертвой по меньшей мере 14 хирургических процедур, в том числе трёх отдельных операций на головном мозге. Последняя из них и стала причиной смерти.

Когда Уивер угрожает ему увольнением в случае разглашения этой информации, Вернер обращается к властям. Расследование показывает, что Горли скрывал факты о гибели почти 300 пациентов в течение последних 12 лет, а также проводит необязательные или даже опасные операции на ещё 150 пациентах.

Во время расследование выясняется, что Уивер знал о деятельности Горли и тратил на его эксперименты бюджетные деньги. Конечная сумма составила в общей сложности $96000.

1934 – Уивер получает тюремный срок за мошенничество и растрату. Горли приговаривают к пяти годам, однако он совершает самоубийство в тюрьме уже через две недели. Тринадцать других сотрудников получают тюремные сроки от одного до трёх лет. Клиника Бишопсгейта закрывается. Томас Вернер становится настоящим героем прессы, хотя ему и не удатёся найти работу в другой больнице из-за Великой Депрессии.

1939 – В возрасте 58 лет Ф. У. Уивер умирает от рака желудка в тюрьме. Томас Вернер покупает Клинику Бишопсгейта за доллар на аукционе.

1944 – Томас Вернер превращает больницу в оздоровительный центр для ветеранов.

1946 – После сокращения численности ветеранов, нуждающихся в больничном уходе, Клиника Бишопсгейта снова закрывается.

1952 – Благодаря хорошей репутации Вернер находит нескольких инвесторов в Вашингтоне и Нью-Йорке. Он обеспечивает финансирование клиники, однако уже спустя два года уходит на пенсию в возрасте 55 лет. Несмотря на то, что он остается владельцем больницы, руководство он передаёт своему ассистенту Иеремии Дж. Муркоку. В глубине души он недолюбливает Муркока, но вынужден принять его кандидатуру по бюрократическим причинам. Муркок оказывается горячим сторонником лоботомии – как и все врачи, которых он будет нанимать в течение следующие два года.

1955 – Томас Вернер умирает от сердечного приступа. Спустя месяц Муркок превращает больницу в клинику для умалишённых. С **1959** по **1973 годы** Муркок и его помощники проводят более 500 операций префронтальной и трансорбитальной лоботомии. 54 операции оканчиваются смертью.

1968 – В клинику попадает 19-летняя девушка из южной Калифорнии. Она совершенно здорова, однако суд приговорил её к принудительному курсу лечения после преступления, совершённого под ЛСД. Её судьба фактически повторяет историю из романа "Пролетая над гнездом кукушки". Благодаря нескольким бюрократическим махинациям Муркок добивается права на проведение лоботомии. Девушка – а ныне уже пожилая женщина – до сих пор находится в клинике.

1973 – Неизвестный преступник привязывает Муркока к каталке и проводит над ним лоботомию.

1991 – Новый директор Томас Бейтман убивает своего ассистента скальпелем. Когда полиция спрашивает его о причинах, он утверждает, что чувствовал некое "принуждение со стороны".

1992 – Федеральный суд отправляет Бейтмана за решётку на 26 лет, однако спустя всего один год Бейтмана забивает насмерть другой заключённый, который по стечению обстоятельств Ранее был в клинике пациентом Бишопсгейта. Директором учреждения становится Бриджит Маккласки – первая женщина, занимающая этот пост в 130-летней истории учреждения.

Курганы
и другие истории

Ещё до появления белых поселенцев по всей округе встречались курганы, воздвигнутые коренными жителями Америки. Какую роль они играли в их культуре – и что ещё важнее, какие истории можно о них рассказать?

• **Руины:** Возможно, курганы выросли на месте жилых домов или храмов после их разрушения.

• **Живая культура:** Что если неизвестное племя всё ещё прячется где-то в туннелях под больницей? Более того, что если там прячутся слепые каннибалы, предки которых некогда были заперты в индейских курганах Джеймсом Тисдейлом?

• **Зараза:** Внутри курганов содержится неизвестный вирус или магическое проклятие, вызывающее бред и галлюцинации. Что если заражённые смертные начинают испытывать тягу к человеческой плоти? Что если после гибели они не умирают по-настоящему?

• **Божество:** Где-то под землёй дремлет индейское божество, которое смотрит на человечество приблизительно так, как ребёнок с увеличительным стеклом смотрит на муравьёв.

• **Ничего:** В курганах нет ничего, кроме нескольких ящериц и червей. Ну и, может быть, кроме ящика с глазными яблоками и сердцами, который оставил здесь санитар, интересующийся вкусом человеческой плоти.

• **Ангелы Бодикомба:** Преподобный Бодикомб, возглавивший массовое самоубийство своего культа, рассказывал о "подземных ангелах". Возможно, он говорит о призраках или духах. Или, возможно, в курганах и правда покоятся вестники древнего божества. Или психические проекции дочеловеческой цивилизации, члены которой продолжают жить в своих астральных телах благодаря специальным оккультным машинам. Кем бы ни были эти ангелы, подумайте о такой сюжетной зацепке: что если один из сотрудников клиники начнёт повторять слова Бодикомба слово в слово и призывать пациентов к самоубийству?

• **Призраки пациентов:** Или призрак Джеймса Тисдейла, погибшего при пожаре. И кстати, почему вообще сгорел тот особняк?

• **Реликвии:** Магические гримуары Джеймса Тисдейла, оставшиеся в архиве больницы, или в одном из старинных домов, или даже в местном краеведческом музее, рассказывают

о существовании неких оккультных реликвий прямо под его особняком. Возможно, другие люди просто не смогли найти вход в *настоящий* подвал нынешней клиники?

• **Проклятая палата:** Последняя комната в восточном крыле проклята. Все, кто в ней оказывается, окончательно сходят с ума – или пропадают из своей палаты бесследно.

• **Проклятый офис:** Аналогичным образом, что если директора больницы умирали один за другим отнюдь не по совпадению?

• **Если бы эти стены могли говорить:** Здание обладает собственным разумом – и специфическим *голодом*. Возможно, таким его создал Джеймс Тисдейл. Или, быть может, разум оно обрело лишь после оккультных экспериментов, которые Горли проводит над пациентами.

• **Потайной шкафчик:** Где-то в недрах больницы герои находят кладовку, в которой стоит на удивление чистый шкафчик. В отличие от другой мебели, покрытой пылью и паутиной, шкафчик явно регулярно кем-то используется. Раскрыв его, персонажи видят смирительные рубашки, наручники и ремни – а также бутылочки с трихлорэтиленом, хирургические пилы и скальпели.

• **Эксперименты Горли:** Расследование по делу Горли выявило далеко не все случаи проведения незаконных экспериментов. За период его деятельности из больницы пропало больше десяти человек. Может быть, Горли просто убивал их, и их кости всё ещё можно найти в какой-нибудь старой кладовке. А может, Горли хотел поиграть в Виктора Франкенштейна, и его потомство всё ещё можно встретить под землёй – или в окрестностях города. Само присутствие этих Прометидов может быть причиной несчастий, которые беспрерывно обрушиваются на больницу.

• **Записка:** Что если в личном ящике одного из работников клиники (возможно, уже давно уволившегося или погибшего в результате странного инцидента) найдут записку со следующим содержанием: “Благодарю вас за своевременно выполненную работу. Закопайте останки подальше от Бишопсгейта. И не затягивайте: *они* могут вас почуять”?

• **Лоботомия Муркока:** Персонажи случайно узнают, что за проведением лоботомии на Иеремии Муркоке стоит тайная клика влиятельных индивидов (работающих в больнице или за её пределами), которые не хотели, чтобы Муркок слишком много болтал. Они не убили его, но обеспечили сохранность своих тайн. Но что ещё хуже, эти люди начинают подозревать, что протагонистам что-то известно.

• **Апокалипсис:** Пациенты начинают рассказывать об одних и тех же видениях, в которых под клиникой пробуждается что-то древнее и голодное. Вскоре эти же сны начинают посещать сотрудников учреждения.

• **Запрограммированное убийство:** Один из пациентов совершает убийство и утверждает, что на это его “запрограммировал” кто-то из докторов.

• **Призраки Бишопсгейта:** Пожалуй, трудно найти лучший способ отразить в игре всю безумную историю Бишопсгейта, чем оживление его ключевых обитателей в виде призраков. Все, кто умер в пределах клиники или был связан с ней на протяжении долгого времени, возвращаются к жизни – даже если увидеть и услышать их способны лишь редкие смертные, обладающие чувствительностью к тонким материям.

• **Дремлющий кукловод:** Амброс Гант был одним из величайших иллюзионистов Америки – если не всего мира. Однако во время отдыха на своей яхте он поскользнулся и ударился головой о палубу. Его тело фактически впало в кому, однако его разум всё ещё продолжал работать. После того как его неподвижное тело перевезли в Бишопсгейт, он оказался вечным пленником этой клиники. За время пребывания в коматозном состоянии он обнаружил, что его талант к созданию иллюзий перерос в способность к психическому воздействию на окружающий мир. Он перестал быть величайшим иллюзионистом мира и стал одним из самых одарённых магов. Увы, разум этого Пробуждённого заперт в его физическом теле. Гант сходит с ума от одиночества и неспособности по-настоящему взаимодействовать с миром.

• **Дети безумия:** Один из последних директоров клиники, доктор Бейтман, убил своего ассистента вовсе не из-за “принуждения со стороны”. Он сделал это осознанно, потому что во время их последнего разговора ассистент угрожал Бейтману, что он расскажет всему миру о Проекте Гомункул. А Бейтман не хотел, чтобы о Проекте Гомункул знал хоть один посторонний.

Этот проект состоял в создании искусственной жизни из эктоплазмы, которую пациенты Бейтмана выделяли во время гипнотической терапии. Трудно сказать, откуда Бейтман вообще узнал о мистических свойствах подобного вещества, однако за несколько лет до тюремного заключения он пришёл к выводу, что при должной алхимической обработке из эктоплазмы должны вырасти разумные существа.

“Дети” Бейтмана всё ещё прячутся где-то в подвалах больницы. Их сущность вы можете определить сами, однако многие идеи можно почеркнуть в книгах для сеттинга **Promethean: the Created**.

Глава третья:
Практические исследования

В этой главе описаны ситуации (или, в одном исключительном случае, место), с которыми могут столкнуться герои любой истории о безумии. Каждая из описанных здесь аномалий обладает несколькими возможными объяснениями. Как минимум один из вариантов всегда носит реалистичный характер и хотя бы один связан с мистикой.

Комната 202

Дорогие коллеги! Как вам уже известно, пациент Мартин Холли совершил самоубийство во время своего пребывания в Комнате 202. Сотрудник восточного крыла обнаружил его после того, как мистер Холли начал истошно кричать. К этому моменту его уже невозможно было спасти. Пациент разорвал зубами собственные запястья, выдавил собственные глаза и нанёс себе несколько сильнейших ударов в лицо. Ранее он не проявлял никаких следов агрессии или склонности к самоистязанию.

Отмечу, что во время расследования этой ситуации я с удивлением узнал, что шесть последних пациентов, запертых в Комнате 202 в порядке дисциплинарного наказания, резко меняли своё поведение. Во всех случаях больные жаловались на следующие странности:

• *Слуховые галлюцинации, вызывающие у больных ассоциации с нашествием невидимых крыс.*

• *Ощущение наблюдения откуда-то изнутри комнаты.*

• *Лёгкие болевые ощущения, похожие на укусы.*

• *Во время сна все видели кошмары, в которых их поедали заживо некие “маленькие существа”, вид которых больные не в состоянии определить.*

Я продолжу расследование, однако пока убедительно прошу прекратить использование Комнаты 202 в любых целях!

Вариант первый:
Крысы в стене

В Комнате 202 действительно живут крысы, но не совсем те, к которым привыкли люди. Речь идёт о Крысином сонме, известном в определённых кругах под именем Бешилу. Эти чудовищные крысы прогрызают дыры в Вуали – незримом барьере, разделяющем земной мир и эфемерное царство духов. Когда Бешилу закончат свою работу, клинику могут наводнить весьма и весьма специфические духи.

Вариант второй:
Гнездо

В этой комнате располагается локус – место, в котором духи способны проникать в земной мир. Пугающие звуки и чувство лёгких покусываний вызывают духи безумия, которые стремятся свести пациентов с ума (или просто усугубить уже начавшееся помешательство). После самоубийства Мартина Холли локус обрёл особую мощь.

Вариант третий:
Маленькие создания

В стенах комнаты скрываются десятки маленьких существ, питающихся человеческой кровью. Большую часть времени они просто наносили пациентам несколько укусов на протяжении целой ночи, после чего успокаивались и ждали следующей жертвы. Тем не менее, Мартин Холли потерял самообладание и пустил себе кровь в таком объёме, что впервые за долгое время эти создания смогли *попировать*. Теперь они хотят больше крови.

Вариант четвёртый:
Неудачный розыгрыш

В Комнате 202 нет никаких существ. Просто в последнее время двое сотрудников клиники начали издеваться над пациентами, намеренно запугивая их во время пребывания в Комнате 202. После самоубийства Мартина Холли они постарались избавиться ото всех улик и теперь надеются, что расследование завершится быстрее, чем кто-нибудь заподозрит их в совершении этого преступления.

Доппельгангер

Пациент: *В восточном крыле живёт монстр.*

Врач: *Монстр? Это какой же?*

Пациент: *Ну… монстр. Он может выглядеть как угодно.*

Врач: *Но вы его как-то узнаёте?*

Пациент: *Нет. На самом деле, далеко не всегда. Мне только иногда удаётся заметить краем глаза, что его тело покрывается рябью. Ну, как если бы это было отражение в воде. Или густой дым. Но есть ещё кое-что. Я думаю, монстр принимает облик того человека, которого мы ожидаем увидеть в том или ином месте. Вот недавно мы с соседом по комнате заходим в комнату и видим доктора. Я говорю: "Здравствуйте, доктор Билл!" А мой сосед смеётся и говорит: "Ты что, это же доктор Стив!" Мы увидели разных людей… в одном человеке. А ещё монстр высасывает дыхание.*

Врач: *Что?*

Пациент: *Я видел это краем глаза. Он поцеловал Эми – точнее, я думал, что он её целует, – а когда отошёл, Эми рухнула на пол без сознания. А он исчез.*

Врач: *Исчез?*

Пациент: *Как дым.*

Вариант первый:
Вампир

"Доппельгангер" не имеет ничего общего с призраками, однако он и в самом деле охотится на пациентов. Потому что он – вампир. Ещё конкретнее: вампир, освоивший маскировочную Дисциплину, известную как Затемнение. Он ограничивает свою охотничью территорию только восточным крылом, в котором мало охраны, поскольку пока что он не уверен, что сможет одурачить сразу большое количество бдительных (и психически здоровых) сотрудников клиники.

Вампир не собирается никого убивать, но если кто-нибудь начнёт расследование, он может и пренебречь своими первоначальными принципами.

Вариант второй:
Призрак

Один из умерших пациентов клиники решил, что слишком привык к этим стенам, чтобы отправляться в какой-то загробный мир. Он продолжает жить своей полубезумной жизнью, наблюдая за старыми знакомыми среди пациентов и докторов. Тем не менее, для поддержания сил ему нужно похищать у людей дыхание – а ввиду его неосторожности и безумия последнее может привести к чьей-нибудь гибели.

Вариант третий:
Безумие

Пациент, рассказавший эту историю, просто изрядно безумен. Он придумал эту историю и рассказал её остальным, и теперь пациенты во всём крыле убеждены, что по клинике бродит призрак.

Вариант четвёртый:
Врач – не тот, за кого себя выдаёт

"Врач", расследующий ситуацию с доппельгангером – назовём его Мэтт Кейс, – в действительности только притворяется сотрудником клиники. Этот человек проник в Бишопсгейт незаконными методами и теперь расспрашивает пациентов о местном призраке-доппельгангере. Что он здесь делает? Откуда он узнал о чудовище?

Зимняя девочка

Джейн Доу. Я затрудняюсь определить её точный возраст, однако на глаз я бы дал ей не более двадцати трёх. В любом случае, не меньше восемнадцати. Как-то так.

Из того, что мне рассказали на данный момент, могу озвучить только следующее. Семнадцатого января этого года она зашла в придорожное кафе в Норманстауне. Девушка была абсолютно голой, однако никаких следов обморожения на её теле не было. Официанту она сказала, что очень голодна и хочет поесть. Когда они связались с полицией, девушку передали нам.

Медсёстры говорят, что её удивили попытки её одеть. Это же касается наших попыток узнать её имя. Судя по всему, сама концепция личного имени кажется ей незнакомой. Когда я спросил, где она живёт, она показала на гору. Всех окружающих девушка называет местоимением “они”, противопоставляя их своей семье, якобы оставшейся где-то в горах и фигурирующей в её рассказах под определением “мы”.

Вариант первый:
Дети-каннибалы

В 2004 году гора Уинди-Ридж пробудилась. Она обрела свой разум. Для спасения собственной экосистемы ей требовались верные слуги среди людей, однако её сил хватило только на подчинение слабовольных детей и подростков.

В одну из ночей 2004 года все дети младше 17 лет услышали зов горы. Некоторым удалось ему воспротивиться, и они остались спать в своих тёплых постелях. Однако многие откликнулись на зов и ушли на гору прямо посреди ночи. Там они построили собственный городок, затерянный где-то среди снегов и камней. Они стали частью горы. Отныне они живут там, голые, полубезумные и постоянно голодные.

Когда дети вырастают, гора начинает утрачивать над ними свою власть. Тогда остальные дети нападают на взрослеющего товарища и поедают его заживо. “Зимняя девочка”, как сотрудники психбольницы прозвали вышеописанную девушку, ухитрилась скрыться от них и добраться до цивилизации. Тем не менее, она всё ещё продолжает считать каннибалов своей семьёй, а обычных людей – врагами горы.

Вариант второй:
Жертва трагических обстоятельств

Девушка родилась в семье параноика, считающего, что правительство замышляет что-то против собственного народа. Он построил бункер на склоне горы и запер там двух дочерей. Возможно, он планировал присоединиться к ним спустя несколько дней, хотя трудно говорить об этом наверняка: будучи не совсем вменяемым человеком, отец мог оставить их жить взаперти, надеясь, что они никогда не увидят внешнего мира, который он так ненавидел.

Как бы то ни было, спустя всего несколько дней бункер оказался погребён под горной лавиной. Девушки протянули два года на одних только консервах, однако в конечном счёте начали голодать. Когда одна из них заболела и умерла, второй не осталось ничего, кроме как съесть её тело. Вероятнее всего, её бы ожидала голодная смерть, если бы вскоре после этого двери бункера наконец не сломались под давлением камней и снега. С большим трудом единственной выжившей удалось выбраться на поверхность.

К этому моменту она уже изрядно сошла с ума от предательства со стороны собственного отца, одиночества и, разумеется, вынужденного каннибализма. Воспоминания о сестре она заперла в глубинах сознания. Она выдумала себе новую биографию, в которой не было ни сестры, ни отца, ни человеческой цивилизации. Она придумала себе дикарское племя, с которым она жила в горах, вдали от других людей. Едва ли ей будет приятно в конце концов вспомнить, как она провела последние годы *на самом деле*.

Маленькая Эми

Согласно полицейскому отчёту, Эми Пейдж Хейм была найдена на втором этаже ранчо своих родителей с осколком зеркала в руках. Тела её родителей лежали на первом этаже. Неизвестные нападавшие убили их чрезвычайно жестоким образом, явно носящим ритуальный характер. Это произошло три года назад. Всё это время Эми находилась в нашей клинике.

Несмотря на трагические события трёхлетней давности, она ведёт себя как нормальный ребёнок своего возраста (сейчас ей тринадцать). Тем не менее, вспоминая о произошедшем, Эми падает на пол и начинается биться об него с силой, которую трудно ожидать даже от взрослого человека.

Самый странный эпизод с Эми, который приходит мне на память, произошёл спустя два месяца после её появления в клинике. Каким-то образом ей удалось сбежать из собственной палаты. Сотрудники клиники совместно с полицией искали её три недели подряд, и хотя ни одна из поисковых операций не увенчалась успехом, по истечении этого срока Эми нашли в её прежней палате. Она не помнила, что с ней происходило всё это время, однако Эми не выглядела голодной, замёрзшей, напуганной или неухоженной. Складывалось впечатление, будто она просто “выпала” из течения времени на двадцать один день, после чего вернулась назад в то же место, из которого пропала.

Только во время медицинского осмотра мы обнаружили имена шести местных святых, вырезанные у неё на бёдрах. Из ран мы достали крохотные осколки зеркала.

Вариант первый:
Жертва

Неизвестный преступник проник на ранчо, где жила Эми, связал её родителей и буквально заставил её убить их. Зачем он оставил Эми в живых и с какими целями вообще совершил это преступление, неизвестно.

Вариант второй:
Жертвоприношение

Родителей Эми не просто убили – их принесли в жертву тёмным богам вампиров. Когда один из Сородичей разыскал Эми в больнице, он попытался её загипнотизировать, однако в какой-то момент его взгляд упал на иконы местных святых, и он в ужасе бросился прочь. Эми вырезала имена святых на собственном теле в надежде, что отныне они будут защищать её от чудовища.

Вариант третий:
Спасительница

Эми избрана для спасения Бишопсгейта некой высшей силой. Безусловно, начало её пути отмечено величайшей трагедией, однако какая-то божественная сущность хотела, чтобы её отправили в клинику Бишопгейта. Теперь Эми начнёт понемногу менять порядки в больнице, находясь в её стенах.

Личное чудовище Бога

Кэмерон Муэллер отличается ростом свыше двух метров и весит больше полутора центнеров. Он обладает гениальным уровнем IQ, однако предпочитает ничего не делать. В детстве родители постоянно наказывали его за то, что он не пытается жить по закону Божьему – что бы это ни значило.

В возрасте двенадцати лет Кэмерон убил домашнюю кошку, вскрыв её заживо и залив внутренности бензином прежде, чем чиркнуть спичкой. Когда родители спросили его, зачем он это сделал, Кэмерон заявил, что это было угодно Богу.

Вскоре после этого он убил своих дедушку и бабушку. Их крики встревожили соседей, и когда в дом прибыли полицейские, они обнаружили Кэмерона за кухонным столом. Он ужинал, не обращая внимания на окровавленные тела родственников на полу. Когда полицейские схватили его и начали допрашивать, Кэмерон просто молча посмотрел на них. Он так и не произнёс ни слова.

Любопытнее всего, что при более тщательном осмотре места преступления полицейские обнаружили пару кукол из бумаги, явно сделанных по образу убитых жертв.

Вариант первый:
Психопат

Жестокое обращение со стороны родителей превратило Кэмерона в психопата. Во время убийства он чувствует свою власть – чего ему не хватало на протяжении всей жизни.

Вариант второй:
Оккультист

Кэмерон разработал собственную систему некромантических ритуалов. Если ваша игра разворачивается в рамках сеттинга **Mage: The Awakening**, вполне вероятно, что Кэмерон Пробудился, однако не справился с шоком от увиденного в Высшем мире и в результате сошёл с ума. С другой стороны, возможно, что он не обладает никакими мистическими способностями и заблуждается насчёт “силы” своих ритуалов.

Вариант третий:
Оболочка

Настоящий Кэмерон погиб от укуса огромного паука, известного оборотням как Азлу. Под видом психопата это создание проникло в клинику, где продолжает притворяться больным. В действительности же его привлекает организованность этого учреждения. В конце концов, вся больница напоминает гигантскую паутину.

Забытая медсестра

Лара Воронова попала в Бишопсгейт приблизительно десять лет назад, когда ей было тридцать пять Она утверждает, что почти восемь лет работала здесь медсестрой, однако мы не нашли никаких записей о её найме. К сожалению, эти записи могли погибнуть в одном из пожаров двадцатилетней давности – а Лара ссылается как раз на этот период.

Вариант первый:
Похититель тел

В теле Лары живёт загадочное существо, способное переселяться из одного человека в другое. Возможно, оно захотело почувствовать, каково это – быть безумцем. С другой стороны, возможно, оно занимается собственными делами, однако может вселяться только в тела психически неуравновешенных людей. Наконец, вне зависимости от причин подобного “похищения тел”, возможно, что существо сначала вселилось в тело молодой медсестры на длительный срок (около восьми лет), после чего перешло в тело пациентки по имени Лара Воронова, захватив с собой часть воспоминаний предыдущей жертвы.

Вариант второй:
Агент

Долгое время Лара Воронова работала на общество магов, называющее себя Жрецами престола. Даже не будучи магом, она помогала Жрецам, подслушивая разговоры начальства и передавая колдунам всю важную информацию. Тем не менее, Жрецы постоянно стирали из её разума воспоминания о чужих секретах, что в конечном счёте свело её с ума.

Если персонажи попробуют изучить разум Лары гипнотическими (или магическими) способами, они обнаружат, что она помнит гораздо больше, чем осознаёт сама. Тем не менее, персонажи также обнаруживают, что все доктора, слишком долгое исследовавшие случай с Ларой, погибли в результате несчастных случаев.

Вариант третий:
Безумие

Лара действительно была медсестрой, но не в Бишопсгейте, а в другой лечебнице для душевнобольных.

Человек с изуродованным лицом

Брайану Тисдейлу двадцать девять, однако смотрится он на все сорок – во многом из-за серьёзного кожного заболевания. Брайан не знает, кто он такой. Он помнит своё имя, как и имена всех обитателей клиники, однако с момента появления в клинике он неустанно задаёт вопросы о самых банальных вещах. Его удивляет существование компьютеров. Он не знает, как пользоваться телефоном. Он вздрагивает при рёве автомобильного двигателя за окном.

Но самое любопытное заключается в том, что он старается это скрывать. Когда врачи начинают объяснять ему принцип работы очередного устройства, он внимательно слушает каждое слово, после чего заявляет, что всё это знал. Когда один из врачей ради эксперимента скормил ему ложную информацию, он снова стал утверждать, что прекрасно знал это и без объяснений. Однако позже, когда кто-то из пациентов подсказал ему, что врач шутит, Брайан Тисдейл пришёл в ужас. Опять же, он постарался этого не показывать, однако по неизвестным причинам его напугало то, что окружающие поймали его на незнании современных явлений.

Вариант первый:
Ему больше трёхсот

Его зовут вовсе не *Брайан Тисдейл*. Это Джеймс Тисдейл, сбежавший из своего пылающего особняка в 1714 году. Он бессмертен – или, по крайней мере, не подвержен старению, – однако большую часть последних столетий он провёл без контактов с окружающим миром. Теперь он вернулся в свой перестроенный особняк и пытается узнать больше о современности, прежде чем… что? К чему он стремится?

Вариант второй:
Он отравлен

Диоксины могут существенно повредить как телу, так и разуму человека. Ярким примером физического отравления можно назвать случай с украинским президентом Виктором Ющенко, произошедший в 2004 году.

Брайан Тисдейл страдает от поражения головного мозга. Он действительно боится своего незнакомства с окружающим миром, поскольку это напоминает ему о том, сколько он потерял в результате отравления. Брайан – всего лишь жертва, и он ничего не скрывает. Хотя всё это поднимает вопрос: что если кто-то специально отравил его, чтобы он не смог вспомнить нечто важное?

Тихий человек

Джон Герон попал в нашу клинику в марте этого года, сразу после того как в автомобильной катастрофе погибли его жена и маленький сын. Сам Герон находился за рулём. Он утверждает, что во время движения по родной улице увидел человека, который преследовал его больше года, появляясь в его окне или наблюдая за ним с противоположного тротуара – но никогда не вступая с Героном в прямой контакт.

Увидев своего мучителя, Герон попытался его сбить, но каким-то образом только врезался в столб. Любопытно, что несмотря на отсутствие каких-либо контактов с индивидом, которого описывает Герон, он постоянно называет его Джеймсом Карвером. Он не помнит, откуда знает это имя.

Вариант первый:
Психическая проекция

Джеймсом Карвером звали мальчика, которого Герон убил ещё в школе. Сам Герон об этом не знает, однако он обладает врождёнными психическими способностями. Когда Карвер стал издеваться над ним в школе, Герон создал психическую проекцию своей ярости – так называемую *тульпу.* И когда он увидел Карвера рядом с проезжей частью, он заставил тульпу временно вселиться в водителя грузовика, после чего отдал приказ сбить Карвера. Мальчик погиб на месте.

Однако проекция никуда не делась. Со временем она сама приняла облик Карвера и начала преследовать Герона, превратившись из воплощения ярости в проявление страха.

Вариант второй:
Два Карвера

Этот вариант во многом созвучен предыдущему. Джеймс Карвер действительно погиб в возрасте 14 лет, перебегая дорогу. Однако никакой тульпы не существует. Всё дело в том, что гибель другого мальчишки – пусть даже мучителя – глубоко шокировала Герона. Приблизительно год назад в его родном квартале поселился другой человек по имени Джеймс Карвер. Герон стал регулярно сталкиваться с ним, и вполне возможно, что Карвер даже заговаривал с ним, пытаясь завести знакомство с соседом. Однако Герон начал видеть в нём своего воскресшего мучителя. Попытка сбить его, находясь за рулём автомобиля, окончилась простым ДТП.

Грешник

Джону Беннингсу тридцать два, и он первый пациент в моей практике, который прекрасно знает, что ему нужно лечение. Он утверждает, что несколько месяцев назад встретился с прекрасной женщиной по имени Джейн Доу. После непродолжительного знакомства он узнал, что женщину "создал" другой человек по имени Хиггинс. Он же дал Джейн такое стандартное имя. По словам Джона, Хиггинс считал, будто Джейн сможет получить другое имя, только став "подлинным человеком". Когда Джон начал искать новых встреч с Джейн, Хиггинс начал настраивать её против него. И когда Джейн отказалась поддерживать с ним отношения, Джон убил её в порыве ревности.

Что ещё хуже, по словам Джона, теперь Хиггинс навещает его в клинике, постепенно сводя с ума с целью мести за убитого потомка. Якобы Хиггинс способен вскрывать замки простым прикосновением рук и становиться невидимым для охранников нашей клиники. Кроме того, он способен пробуждать Джона посреди ночи вне зависимости от того, насколько сильное снотворное мы ему даём.

Вынужден признаться, что последнее утверждение полностью соответствует действительности: Джон действительно продолжает бодрствовать даже после опасно высокой дозы снотворного.

Вариант первый:
Отторжение

Джейн создана руками другого Прометида по имени Хиггинс. Когда она стала встречаться с Джоном, тот поддался Отторжению и убил её из боязни, что иначе она от него уйдёт. Хиггинс действительно мстит человеку, забравшему жизнь дорогого ему потомка и друга.

Вариант второй:
Демон

Джон знал Джейн Доу ещё до того, как в неё вселился демон. Когда это произошло, Джон понял, что столкнулся с монстром, способным вселяться в тела людей. Он попытался убедить в этом своих друзей, но они отказались ему верить. Тогда он убил Джейн и сжёг её тело, но это не остановило демона. Монстр заключил сделку с бывшими друзьями Джона и их руками упрятал его в психушку, заодно вселившись в тело человека по имени Хиггинс. Теперь он сводит с ума или убивает бывших друзей Джона Беннингса. Самого Беннингса он хочет оставить на закуску.

Вариант третий:
Помешательство

Джон просто страдает параноидальной шизофренией. Когда он встретил бездомную женщину – так называемую "Джейн Доу" (а подобное имя может метафорически обозначать любого незнакомого человека), – он попытался её изнасиловать и по чистой случайности совершил убийство.

Пустой взгляд

Несколько лет назад Хесус Эмилио Альварадо жил прекрасной жизнью с женой и двумя детьми. Он владел двухэтажным строительным магазином и собирался расширить бизнес. Он был абсолютно счастлив и даже не мог предположить, какие несчастья обрушатся на него в следующие пять лет.

В один из рабочих дней Хесус Альварадо отправился в город Тампико для заключения выгодной сделки. По дороге он остановился в кафе, где встретил свою будущую истязательницу, которую он знает только как Ля Сантисима Муэрте – Святую смерть из современной мексиканской мифологии.

Женщина задала ему несколько самых простых вопросов, после чего вышла из кафе. Несколько минут спустя, когда Хесус отправился к своей машине, он снова увидел эту женщину в сопровождении троих мускулистых мужчин. Эти трое скрутили его и накинули мешок на голову.

Хесуса бросили в грузовик и привезли на полупустое ранчо. С Хесуса сняли мешок, после чего его раздели, обрили и заковали в цепи. Потом на протяжении нескольких дней его держали в подвале без еды и воды. После этого периода Хесуса, который – по его собственному признанию – к этому моменту уже с трудом понимал, что происходит, повели наверх. Там его заставили наблюдать за ритуальным убийством подростка, с которого заживо содрали кожу. В течение нескольких ближайших месяцев Хесуса заставляли присутствовать при совершении ещё шести подобных убийств, каждое из которых проходило с использованием других методов умерщвления.

Наконец Хесуса положили на алтарь, перед которым сектанты совершали все эти убийства. Мучители начали бить его специальными палками в ходе какого-то ритуала. После этого, по словам Хесуса, в его тело вошёл некий дух. С этого момента Хесус Эмилио Альварадо прекратил своё существование и остался “лишь страх – живой страх”. Этот ритуал проводится каждую ночь на протяжении длительного времени, определить точные границы которого Хесус затрудняется.

Спустя пять лет подобного заточения Хесус услышал звуки полицейских сирен. Мексиканская полиция совершила облаву на ранчо и схватила большинство сектантов. Личность Хесуса проверяли два дня. После этого его отправили обратно в родной город, где и произошло его молчаливое воссоединение с семьёй. Хесус не узнал ни родных, ни собственный город, хотя он и был рад узнать, что кто-то его искал. Затем его отправили в местную психбольницу, но спустя ещё несколько месяцев перевели в Бишопсгейт.

В нашей практике случай с Хесусом остаётся одним из самых трагичных и редких, поскольку его психические отклонения вызваны намеренным и систематическим давлением со стороны похитителей. В глубине души я рад, что он практически не помнит о своей жизни до похищения. Если он осознает, насколько счастливо жил до злосчастной поездки в Тампико, его разум может не выдержать.

Вариант первый:
Беглец

Хесус незаконно эмигрировал в Штаты благодаря поддержке мексиканской мафии. После того как ему удалось открыть прибыльный бизнес, он решил не платить своим помощникам, надеясь, что они уже забыли об эмигранте, которого перевозили за границу несколько лет назад. Тем не менее, когда он вернулся в Мексику по своим делам, ему не посчастливилось встретиться с членами той же мафиозной семьи, которая и организовывала его поездку в США.

Бандиты отправили жене Хесуса письмо с требованием выкупа, но поскольку сумма была слишком крупной, она отказалась платить за мужа. Тогда бандиты отвезли Хесуса на ранчо, где сделали его своим рабом. Возможно, он действительно присутствовал при совершении жестоких убийств, однако они могли и не обладать ритуальным характером.

Так или иначе, чувство своего одиночества и обречённости на пожизненное рабство свели Хесуса с ума.

Вариант второй:
Одержимость

Ритуалисты действительно помогли некому духу вселиться в тело Хесуса, однако ритуал только *раскрыл* двери его души – и они остаются открытыми до сих пор. После попадания в Бишопсгейт Хесус стал идеальной игрушкой для местных призраков, которые могут входить в его тело, не прибегая ни к каким мистическим силам. Иными словами, никто не знает, кто на самом деле находится в сознании Хесуса в тот или иной момент времени.

Вариант третий:
Кукла

Хесус не лжёт, говоря о том, что ритуал изменил его навеки, и сущность, вошедшая в его тело, с самого начала хотела попасть в Бишопсгейт. Теперь она косвенно управляет действиями безумца, наблюдая за миром его глазами и выполняя его руками различные действия, смысл которых неизвестен даже ему самому.